

Obsah – InFóoorMatiky s Alexandrou 2.-4.

InFóoorMatika s Alexandrou 2.					
Mesiac	Hodina	Tematický celok	Téma v InFóoorMatike s Alexandrou	Obsah	Poznámka
IX.	1.	Princípy fungovania IKT	Aby nám spolu dobre bolo... alebo aj Dohodnime si pravidlá Mali by sme vedieť, ako sa čo volá – InFóoorMatická zoznamka	Úvodná hodina. Základné pravidlá práce v PC učebni. Časti počítačovej zostavy.	
	2.	Princípy fungovania IKT	Kamarátíme sa s myškou Megy Dolujeme zlato a kreslíme obrázky	Ovládanie myšky (klik, použitie kolieska). Sledovanie pohybu myšky po obrazovke.	
	3.	Princípy fungovania IKT	Kamarátíme sa s myškou Megy Veľké upratovanie Pexeso Eso Aby sme boli samostatní	Ovládanie myšky (klik, dvojklik myškou). Sledovanie pohybu myšky po obrazovke. Zapínanie a vypínanie počítača, úprava veľkosti okna, skrytie a obnova okna z lišty.	
X.	1.	Informácie okolo nás	Ivica klávesnica Taký čudný dážd'... alebo aj Keď nám pršia písmená a čísla Čísložrúti, Troglovia a iné potvory	Zoznámenie sa s klávesnicou, orientácia na klávesnici, písanie písmen bez diakritiky, písanie číslíc, využívanie šípok a medzerníka.	
	2.	Komunikácia prostredníctvom IKT	A ide sa do sveta... internetu Na návšteve u Rexa Veselé maľovanie	Internet, web, webové stránky, webový prehliadač, webová adresa. Pohyb po internete pomocou Späť.	

	3.	Informácie okolo nás	Ivica klávesnica Písmenkový dáždiček... alebo aj keď má písmeno niečo navyše Obesenec... alebo aj Naučme sa hádať slová	Písanie písmen s diakritikou, prvé písanie vlastných textov.	
	4.	Informácie okolo nás, Princípy fungovania IKT	Ateliér ReNátA Veselé maľovanie Ovocníčkovia alebo aj Čo naše telo potrebuje Kde si tie obrázky uložíš alebo aj Všetko má v počítači svoje miesto	Kreslíme a vyfarbujeme – prvé zoznámenie s grafickým editorom, nástroje čiara, výplň. Ťahanie myšou. Vytváranie priečinku, uloženie súboru, meno súboru.	
XI.	1.	Informácie okolo nás	Ateliér ReNátA Mikádové jašenie Hrdé písmenká Aby mali kde indiáni bývať	Prvé zoznámenie s grafickým editorom, úsečky, hrúbka úsečky.	
	2.	Komunikácia prostredníctvom IKT	A ide sa do sveta... internetu Zabávame sa s Infovekáčikom	Internet, web, webové stránky, webový prehliadač, webová adresa, vzdelávacie hry na internete.	
	3.	Informácie okolo nás	Píšem, píšeš, píšeme... alebo aj Saška učí používať prvý textový editor A moje meno je...	Prvé zoznámenie s textovým editorom, typ písma, veľkosť písma, zásady písania textu.	
	4.	Informácie okolo nás	Píšem, píšeš, píšeme Keď diktafón diktuje Kde bolo, tam bolo	Farba pozadia a písma, podčiarknuté písmo.	
XII.	1.	Informácie okolo nás	U kamaráta Tuxa Rodinky snehuliakov Čarovanie s Tuxom	Práca s grafickým editorom, nástroj pečiatka, paleta, grafické efekty.	
	2.	Informácie okolo nás	U kamaráta Tuxa List želaní Ježiškovi	Práca s grafickým editorom, nástroj pečiatka, paleta, grafické efekty, text.	

			Ja si prosím akvárium		
	3.	Postupy, riešenie problémov, algoritmické myslenie	Baltík skladá obrázky Môj hrad	Skladanie obrázkov z pečiatok.	
I.	1.	Informačná spoločnosť	Skleróza je koza... alebo aj aby sme si po prázdninách spomenuli	Práca s výučbovým SW.	
	2.	Informačná spoločnosť	Skleróza je koza... alebo aj aby sme si po prázdninách spomenuli	Práca s výučbovým SW.	
	3.	Postupy, riešenie problémov, algoritmické myslenie	Keď nám Tux zabľúdi Kto má obe ruky ľavé?	Hľadanie cesty z bludiska, postupnosť krokov, orientácia v priestore.	
II.	1.	Postupy, riešenie problémov, algoritmické myslenie	Zaostrené na detaily Čo sa stalo pred a čo potom? Tuxove mozaikové úlohy	Riešenie problémových úloh, zoraďovanie dejov.	
	2.	Postupy, riešenie problémov, algoritmické myslenie	Tuxova železničná stanica Čo si dáte? alebo aj Občerstvenie v staničnej reštaurácii Jahody došli. Podíme na jahody!	Zoraďovanie objektov, zostavovanie algoritmu.	
	3.	Informácie okolo nás	V kráľovstve pani Geometrie Veselé balóny Korále pre maminku Keď rybku Ľubku bolí hrdlo	Práca s grafickým editorom. Vytváranie obrázkov z geometrických tvarov – kreslenie kruhov a oválov, zväčšovanie, presúvanie.	
	4.	Informácie okolo nás	V kráľovstve pani Geometrie Presúvačky s myškou Megy Šup sem, šup tam Kto tu rozhádzal tie škatule?	Práca s grafickým editorom. Vytváranie obrázkov z geometrických tvarov, štvorec, obdĺžnik, zväčšovanie, presúvanie.	
III.	1.	Informácie okolo nás	V kráľovstve pani Geometrie Čarovanie s geometrickými tvarmi	Práca s grafickým editorom Vytváranie obrázkov z geometrických tvarov, zväčšovanie, presúvanie.	

			Poskladaj si obrázok		
	2.	Informácie okolo nás	Tux potrebuje vodičák alebo Dopravná výchova s Tuxom Vytvor si vlastnú dopravnú značku	Skladanie obrázkov z pečiatok, zväčšovanie, otláčanie, dokresľovanie.	
	3.	Komunikácia prostredníctvom IKT, Informačná spoločnosť	Ďalšia návšteva u Rexa Čo to tu máme? Pozor, tu je aj nebezpečne! Vytvor si svojho avatara	Prostredie detskej webovej stránky, webová adresa, pohyb po webe, bezpečné správanie na internete.	
IV.	1.	Informácie okolo nás	Podnikaj so Sašou... alebo aj Otvárame si obchod	Práca v grafickom editore, využívanie nástrojov. Projekt.	
	2.	Komunikácia prostredníctvom IKT	Vie ujo Internet naozaj všetko? Kľúčové slovo nepatrí do kľúčovej dierky Hľadá sa Zbierka mojich obrázkov	Vyhľadávanie informácií a obrázkov na internete, práca s kľúčovým slovom, správny výber informácie, ukladanie obrázkov.	
	3.	Informačná spoločnosť	Keď nám počítač pomáha učiť sa	Práca s výučbovým SW.	
V.	1.	Informácie okolo nás	Prvá pozvánka do grafického štúdia kamarátky Sašky Keď sa slniečku zakrúti hlava Kotúľa sa loptička	Vytváranie prvých animácií.	
	2.	Informácie okolo nás	V grafickom štúdiu kamarátky Sašky Svetelná reklama k môjmu obchodu	Vytváranie prvých animácií.	
	3.	Postupy, riešenie problémov, algoritmické myslenie	Poskladaj si obrázok Prvý návod pre kamaráta	Skladanie obrázku z pripravených obrázkov, písanie postupu na vytvorenie toho istého obrázku pre kamaráta.	
	4.	Postupy, riešenie	Z rozprávky do rozprávky	Vytváranie rozprávky z pripravených	

		problémov, algoritmičné myslenie		obrázkov, pridávanie textu, tlač. Projekt. Poloha objektov, pred, za, preklápanie, otáčanie.	
VI.	1.	Informačná spoločnosť	Keď nám počítač pomáha učiť sa Hráme sa zo zvukmi Skladáme pesničky Čo to tu hrá?	Práca s výučbovým SW. Nastavenie hlasitosti.	
	2.	Informácie okolo nás	Ateliér ReNátA Rodinka Úžasných Ako nám lúka zakvitla Keď prší, tak leje	Práca v grafickom prostredí, nástroje výber, kopírovanie.	
	3.	Informácie okolo nás	Komu dáme vysvedčenie?	Práca v grafickom editore, písanie textu, kreslenie obrázkov. Projekt.	

InFóoorMatika s Alexandrou 3.					
Mesiac	Hodina	Tematický celok	Téma v InFóoorMatike s Alexandrou	Obsah	Poznámka
IX.	1.	Princípy fungovania IKT	Aby nám spolu dobre bolo... alebo aj Dohodnime si pravidlá Mali by sme vedieť, ako sa čo volá – InFóoorMatická zoznamka	Úvodná hodina. Základné pravidlá práce v PC učebni. Časti počítačovej zostavy, ďalšie periférne zariadenia.	
	2.	Informácie okolo nás	Maľované čítanie kamarátky Sašky alebo Prerozprávaj svoj prázdninový príbeh	Práca s grafickým editorom, písanie a otláčanie pečiatok.	
	3.	Princípy fungovania IKT	Veľké počítačové upratovanie Kam len to dám? Toto meno sa mi nepáči!	Vytváranie, premenúvanie priečinkov a súborov, presúvanie súborov.	
	4.	Komunikácia prostredníctvom IKT, Informačná spoločnosť	U Rexa sme už boli, poďme pozrieť Alíka Dopravná výchova s Čiarou a Zebrou	Prostredie detskej webovej stránky, vzdelávanie na internete.	
X.	1.	Informácie okolo nás	Word = slovo Ako píšú dospeláci Nech to tu nie je smutné	Práca v textovom editore MS Word, prvé písanie a vkladanie klipartov, ukladanie súboru.	
	2.	Informácie okolo nás	Word = slovo Keď má niekto básnické črevo Čo mám rád?	Práca v textovom editore MS Word, prvé písanie a vkladanie obrázkov, ukladanie súboru.	
	3.	Princípy fungovania IKT	Pozeráme na svet cez objektív	Ovládanie digitálneho fotoaparátu, ukladanie fotografií do počítača.	
	4.	Informácie okolo nás, Princípy fungovania IKT	Casper a iní duchovia alebo Vygumuj si obrázok	Práca s grafickým editorom, nástroje, výplň, čiara, guma.	

			Chystáme sa na Halloween	Ukladanie obrázkov.	
XI.	1.	Informácie okolo nás	Saša a jej pes Baf alebo aj Predstavujeme svojho miláčika	Práca v grafickom editore, pečiatky, ich zväčšovanie, písanie textu.	
	2.	Informácie okolo nás	Nahrávacie štúdio uja Mikrofóna Nie je súbor ako súbor Nájdí svoju pesničku Hráme sa zo zvukmi	Nahrávanie zvuku, jeho ukladanie a prehrávanie.	
	3.	Informácie okolo nás	V grafickom štúdiu kamarátky Sašky Ako sa slimák Koloman s kamarátmi vybral na vandrovku	Práca s pozadím. Vytváranie animácie posunom hotových obrázkov.	
	4.	Informácie okolo nás	Vytvárame príbehy z obrazov a zvukov alebo aj čo sa skrýva za RSS Vysoké Ta3	Vytváranie videa z fotografií, pridávanie titulkov a komentára.	
XII.	1.	Informácie okolo nás	Vytvárame príbehy z obrazov a zvukov alebo aj čo sa skrýva za RSS Naša škola	Vytváranie videa z fotografií, pridávanie titulkov a komentára, projekt.	
	2.	Informácie okolo nás	Vytvárame príbehy z obrazov a zvukov alebo aj čo sa skrýva za RSS Naša škola	Vytváranie videa z fotografií, pridávanie titulkov a komentára, projekt.	
	3.	Komunikácia prostredníctvom IKT	Internetová pošta Môj prvý adresár Nie je zavináč ako zavináč Posielame si pohľadnice	Prostredie detskej webovej stránky, bezpečné správanie na internet.	
I.	1.	Informačná spoločnosť	Skleróza je koza... alebo aj aby sme si po prázdninách spomenuli	Práca s výučbovým SW.	

	2.	Informačná spoločnosť	Skleróza je koza... alebo aj aby sme si po prázdninách spomenuli	Práca s výučbovým SW.	
	3.	Komunikácia prostredníctvom IKT	Čo je nové u Rexa? Môj komixový príbeh	Prostredie detskej webovej stránky, webová aplikácia na tvorbu komiksov, následnosti deja.	
II.	1.	Postupy, riešenie problémov, algoritmické myslenie	Tangramové skladačky Tuxov žeriav a jeho stavby	Postup skladania obrazu, vykonávanie príkazov.	
	2.	Informácie okolo nás	V grafickom štúdiu kamarátky Sašky Cesta kvapky Katky	Vytváranie animácie kolobehu vody v prírode. Používanie nástrojov grafického editora, fázy, trvanie fázy	
	3.	Informácie okolo nás	V grafickom štúdiu kamarátky Sašky Pravidelná Mesačná diéta	Vytváranie animácie fáz mesiaca. Používanie nástrojov grafického editora, fázy, trvanie fázy.	
	4.	Informácie okolo nás	Podnikaj so Sašou... alebo aj Dnešné menu v tvojej reštaurácii	Práca v grafickom editore, využívanie nástrojov. Písanie textu. Projekt.	
III.	1.	Postupy, riešenie problémov, algoritmické myslenie, Informácie okolo nás	Nech sú váhy v rovnováhe! Hádaj na aké číslo myslí Tux?	Riešenie logických úloh, didaktické hry na počítači.	
	2.	Informačná spoločnosť	Keď nám počítač pomáha učiť sa	Práca s výučbovým SW.	
	3.	Informácie okolo nás	Megy prezentuje Koho je to silný bod? Ako na prvú prezentáciu?	Vytváranie prvej prezentácie, využitie šablóny, písanie textov, vkladanie obrázkov.	
IV.	1.	Informácie okolo nás	Predstavujem svoju rodinu	Vytváranie prvej prezentácie, využitie šablóny, písanie textov, vkladanie obrázkov.	
	2.	Informácie okolo nás	Megy prezentuje	Úpravy v prezentácii, zmeny šablóny,	

			Nech je to tu veselšie Keď sa nevieme rozhodnúť	pridávanie animácií.	
	3.	Postupy, riešenie problémov, algoritmické myslenie	Čarovanie s Baltíkom Nech si Baltík postaví, čo chce	Riadenie Baltíka, obrázková stavebnica.	
	3.	Postupy, riešenie problémov, algoritmické myslenie	Čarovanie s Baltíkom Saša sníva o svojom hrade	Riadenie Baltíka, obrázková stavebnica. Stavanie podľa predlohy.	
V.	1.	Postupy, riešenie problémov, algoritmické myslenie	Kto by nemal rád LEGO? Stavaj podľa návodu	Skladanie stavieb podľa návodu.	
	2.	Postupy, riešenie problémov, algoritmické myslenie	Kto by nemal rád LEGO? Súťaž o NAJ LEGO staviteľa	Skladanie stavieb podľa vlastnej fantázie.	
	3.	Postupy, riešenie problémov, algoritmické myslenie	Kto by nemal rád LEGO? Súťaž o NAJ LEGO staviteľa	Skladanie stavieb podľa vlastnej fantázie.	
	4.	Informácie okolo nás	Môj prvý Slovensko-anglický obrázkový slovník	Vytváranie prezentácie, vkladanie textov, obrázkov, nahrávanie zvukov do prezentácie. Projekt.	
VI.	1.	Informácie okolo nás	Môj prvý Slovensko-anglický obrázkový slovník	Vytváranie prezentácie, vkladanie textov, obrázkov, nahrávanie zvukov do prezentácie. Projekt.	
	2.	Komunikácia prostredníctvom IKT	Ďalšia návšteva u Alíka Prvá pomoc s bernardínom Benym alebo aj pripravme sa na prázdniny	Prostredie detskej webovej stránky, bezpečné správanie na internete.	
	3.	Informácie okolo nás	Na rozlúčku s počítačom Čo robím na počítači rád	Práca s vybranými programami.	

InFóoorMatika s Alexandrou 4.					
Mesiac	Hodina	Tematický celok	Téma v InFóoorMatike s Alexandrou	Obsah	Alternatívy podľa možností školy/schopnosti žiakov
IX.	1.	Princípy fungovania IKT	Aby nám spolu dobre bolo... alebo aj Dohodnime si pravidlá Mali by sme vedieť, ako sa čo volá – InFóoorMatická zoznamka	Úvodná hodina. Základné pravidlá práce v PC učebni. Časti počítačovej zostavy, ďalšie periférne zariadenia. Rôzne médiá.	
	2.	Informačná spoločnosť	Skleróza je koza... alebo aj aby sme si po prázdninách spomenuli	Práca s výučbovým SW.	
	3.	Komunikácia prostredníctvom IKT	Na tom internete nájdeme kadečo	Webové výukové aplikácie.	
	4.	Postupy, riešenie problémov, algoritmické myslenie, Informácie okolo nás	Zahraj sa s Tuxom logické hry Tuxove piškvorky Hrá niekto so mnou? Posledný vyhráva	Počítačové didaktické hry.	
X.	1.	Informácie okolo nás	Sašina paneláková násobilka alebo aj Pomôž si pri násobilke obrázkami	Práca s grafickým editorom, otláčanie, písanie.	
	2.	Informácie okolo nás	Ako sa zbojníci po zboji delia alebo aj Tebe jednu, mne jednu Názorná delilka kamarátky Sašky	Práca s grafickým editorom, otláčanie, písanie.	
	3.	Komunikácia prostredníctvom IKT	Moje prvé webzadanie	Vyhľadávanie informácií na internete. Internetové vyhľadávače, kľúčové slovo.	
	4.	Princípy fungovania IKT	Saška a jej CéDéčka Čo sa v nich skrýva?	Práca s rôznymi médiami, čítanie CD, zapisovanie na USB kľúč.	

			Aby nám dlhšie vydržali Tento kľúč nepatrí do kľúčovej dierky			
XI.	1.	Postupy, riešenie problémov, algoritmické myslenie	V grafickom štúdiu kamarátky Sašky Pilotujeme Pivota	Vytváranie animácií.		
	2.	Postupy, riešenie problémov, algoritmické myslenie	Pandrláková gymnastika	Vytváranie animácií, animovanie figúry.		
	3.	Postupy, riešenie problémov, algoritmické myslenie	Nech mu nie je smutno Najlepšie sa tancuje dvom	Vytváranie animácií, animovanie viacerých figúr naraz.		
	4.	Postupy, riešenie problémov, algoritmické myslenie	Čo sa to tu ešte hýbe?	Vytváranie animácií, nakreslenie vlastnej figúry.		
XII.	1.	Postupy, riešenie problémov, algoritmické myslenie	Nech je ten svet farebnejší	Grafické úpravy figúr a pozadia.		
	2.	Postupy, riešenie problémov, algoritmické myslenie	Megy programuje Baltíka Rozkazuj mu ty!	Vytváranie programu.		
	3.	Postupy, riešenie problémov, algoritmické myslenie	Vysnívaný domček kamarátky Sašky	Vytváranie programu, postup podľa predlohy výsledného obrázka.		
I.	1.	Informačná spoločnosť	Skleróza je koza... alebo aj aby sme si po prázdninách spomenuli	Práca s výučbovým SW a webovými aplikáciami		
	2.	Informačná spoločnosť	Skleróza je koza... alebo aj aby sme si po prázdninách spomenuli	Práca s výučbovým SW a webovými aplikáciami		

	3.	Princípy fungovania IKT	Veľké odhalenie alebo Ako sa obrázky z papiera dostanú do počítača	Skenovanie, ukladanie obrázkov		
II.	1.	Informácie okolo nás	Aký účes mi pristane? Keď raz budem dedo	Práca s grafickým editorom, dokresľovanie fotografií		
	2.		Vylepši si svoje auto Veselá škola	Práca s grafickým editorom, dokresľovanie fotografií		
	3.	Postupy, riešenie problémov, algoritmické myslenie	Filmový raj kamerky Terky Ako je to vlastne s tými Chobotničkami	Vytváranie animovaného filmu. Tímový projekt.	Tajomstvá korytnačky Elvíry Ako Elvíra ide dopredu a cúva Keď korytnačka nie je vôbec pomalá	Krok za krôčikom Programovacie puzzle Keď sa povie „Štart!“ Aby jednému nebolo smutno
	4.	Postupy, riešenie problémov, algoritmické myslenie	Krok za krôčikom		Ako sa Elvíra dokáže meniť na šaša	
III.	1.	Postupy, riešenie problémov, algoritmické myslenie	Chce to ešte titulky		Ako korytnačky tajne trénujú na preteky Ako vie Elvíra kresliť.	Obsah: Detský programovací jazyk. Elementárne príkazy.
	2.	Postupy, riešenie problémov, algoritmické myslenie	Čo by to bolo bez zvukov? Ako Terka nakoniec všetko zmixuje		Obsah: Detský programovací jazyk. Elementárne príkazy.	
	3.	Informácie okolo nás	Kuchárska kniha našich mám Fotografujeme mňamky našej mamy Ako sa to robí?	Vytvorenie triednej kuchárky s najobľúbenejšími receptami mamičiek v podobe prezentácie. Triedny projekt.		
IV.	1.	Informácie okolo nás	Ako sa to robí?	mamičiek v podobe prezentácie.		

				Triedny projekt.		
	2.	Informácie okolo nás	Pozvánka na oslavu Veľká koštovka	Práca s textovým editorom.		
	3.	Informácie okolo nás	Hráme sa s farbami	Práca s edukačným softvérom, miešanie farieb.		
	4.	Informácie okolo nás	Mama, mamina, mamka, mamulka...	Práca s grafickým editorom, použitie rôznych grafických nástrojov, miešanie farieb.		
V.	1.	Informácie okolo nás, Komunikácia prostredníctvom IKT	Traja (a či koľko) pátrači Jedna veľká encyklopédia	Práca na webzadaní, vyhľadávanie správnych informácií na internete. Dôveryhodnosť zdrojov.		
	2.	Informácie okolo nás, Komunikácia prostredníctvom IKT	Nesmieš hneď všetkému uveriť	Práca na webzadaní, vyhľadávanie správnych informácií na internete. Dôveryhodnosť zdrojov.		
	3.	Informácie okolo nás	Moja kniha Tvorivé pero spisovateľa Fera	Tímový projekt. Práca s textovým a grafickým editorom. Dodržiavanie autorského zákona.		
	4.	Informácie okolo nás	Bez obrázkov to nepôjde	Tímový projekt. Práca s textovým a grafickým editorom. Dodržiavanie autorského zákona.		
VI.	1.	Informácie okolo nás	Na čo všetko by sme nemali zabudnúť Rešpektujeme autorský zákon	Tímový projekt. Práca s textovým a grafickým editorom. Dodržiavanie autorského zákona.		
	2.	Informácie okolo nás	Aj knihy sa krstia alebo aj Prezentácia kníh s autogramiádou.	Tímový projekt. Práca s textovým a grafickým editorom. Dodržiavanie autorského zákona.		
	3.	Informácie okolo nás	Na rozlúčku s počítačom Čo robím na počítači rád	Práca s vybranými programami.		